

LA VIGENCIA DE LAS RONDAS Y JUEGOS MUSICALES INFANTILES EN LA ZONA CENTRO DE LA PROVINCIA DE MISIONES

SILVIA INÉS RULOFF

INSTITUTO SUPERIOR DEL PROFESORADO DE ARTE DE OBERÁ (MISIONES)

INTRODUCCIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A través del tiempo, la historia de la humanidad nos muestra que los juegos han formado parte de la cultura de los pueblos, en todas las etapas de la vida del hombre y en particular de los niños: las rondas y juegos musicales, por lo que podemos afirmar que el espíritu lúdico es inherente al ser humano.

Los juegos tradicionales, entre los que encontramos los juegos musicales y las rondas, son aquellos que transitan de época en época pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios pero sin perder su esencia. Tienen un carácter universal ya que aparecen en muchos países y culturas con características similares; en este sentido probablemente podamos ver que hay algunas que permanecen y otras que se van modificando como reflejo de una cultura dialéctica.

Pueden ser individuales, de pareja o colectivos; preferentemente realizados por niños o niñas en forma separada, aunque también encontramos juegos de carácter mixto, éstos se presentan como muy variados, con algunas características comunes y otras distintivas de acuerdo a la época y el lugar en el que han sido realizados y recopilados. Una amplia mayoría de estudiosos del tema coinciden en afirmar que los juegos contribuyen al enriquecimiento del panorama cultural y patrimonial colectivo, desde las peculiaridades locales que nos definen como pueblo, hasta las globalizadoras que nos identifican como seres humanos.

Las rondas y juegos musicales están caracterizados por combinar en mayor o menor grado: movimiento, recitado y canto. Muchos de ellos contienen además gestos sonoros con manos o pies, giros y desplazamientos hasta conformar a veces complejas coreografías.

En la provincia de Misiones y en particular en la ciudad de Oberá son escasos los datos concretos y estudios que describan los juegos musicales y rondas que juegan los niños en la actualidad y prácticamente nulos los que se realizaron en décadas anteriores en los alrededores. Este estudio propone describir los juegos musicales y rondas infantiles que recuerden adolescentes y adultos, organizándolos en diferentes grupos de acuerdo a sus particularidades en cuanto a sexo, lugares de juego, cantidad de los participantes y/o formas de transmisión. Proyectamos además registrar las variantes de un mismo juego musical o ronda infantil en cuanto a letra, si es con canto o recitado y movimiento.

El interrogante general inicial de este trabajo fue: ¿Se pueden encontrar en esta zona juegos musicales y rondas infantiles que se transmiten de una generación a otra, atendiendo a características que se mantienen y aquellas que se modifican a lo largo del tiempo?

En particular también nos preguntamos: ¿Cuáles son las rondas tradicionales infantiles y juegos musicales que recuerdan los adolescentes y adultos de su niñez? ¿Qué características permanecen y cuales varían a lo largo del tiempo en cuanto a sexo, lugares de juego, cantidad de integrantes y forma de transmisión? ¿Cómo se realizan las rondas, los juegos que combinan motricidad y canto y de manos que realizan los niños? (interrelación entre música, texto y movimientos).

MARCO TEÓRICO

Antecedentes, definición y concepto de juego abordado desde distintas disciplinas:

A nivel regional, provee material de consulta y análisis para el presente estudio, la investigación realizada en la ciudad de Corrientes titulada: El juego musical de tradición infantil en Corrientes (Lucero y Piñeiro 2006). En el desarrollo de este marco teórico se enuncian conceptos y se describen características tomadas de diferentes bibliografías, que si bien no detallan el proceso investigativo, contienen juegos y rondas musicales producto de investigaciones previas (Gainza 1996 y López Bréard 2002). Asimismo son varias las publicaciones digitales que enumeran y describen variados repertorios de juegos y rondas recogidos en distintas zonas del país (Peña Díaz 2008, Roitman 2007) y del exterior (Trigo Aza 1995, Rosa Sánchez y del Río Mateos 1997 y Lavega Burgués 1996)

La importancia del juego no está en la actividad, ni en el fin, ni en el significado que emane de él y que lo sobrepase, su esencia está centrada completamente en él mismo. El juego tiene sentido por sí mismo. El mismo juego es la finalidad. Lo posee todo (Moor 1987 citado en Gutiérrez Delgado 2004, p.153).

Diferentes teóricos, representantes de las más diversas disciplinas, han intentado definir el juego, encontrándose con las consecuentes limitaciones al pretender encerrar en pocas palabras una dimensión casi inabarcable del ser humano. Así podremos encontrar diferentes posturas psicológicas, sociológicas, pedagógicas, filosóficas, biológicas, históricas, antropológicas, entre otras. En cada una de ellas hallaremos una óptica del juego, pero que no deja de ser una óptica parcial. En relación a esto Buland (1996, p. 74) escribe: *"el concepto de juego, como objeto de la investigación científica del juego no debe ser definido, debería permanecer siendo un concepto precientífico"*. Y más adelante continúa: *"la pregunta por la esencia del juego lleva a una cortada, contrariamente sería mucho más rico, agrupar los juegos y preguntar por semejanzas"*.

Son muchos los autores, que desde distintos puntos de vista, consideran al juego como un factor importante y potenciador del desarrollo del ser humano desde todo punto de vista, motriz, psicológica y social, entre otras dimensiones especialmente en su etapa infantil. Elkonin (1980), Vigotsky (1979) y Bruner (1983) coinciden en afirmar que los juegos y la fantasía son actividades muy importantes para el desarrollo cognitivo, motivacional y social de los niños.

Desde una postura histórico-cultural los investigadores Vigotsky (1979) y Elkonin (1980) también realizan sus aportes al concepto de juego. Ambos coinciden y enfatizan la importancia del juego como una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles que son complementarios al propio. Elkonin (1980, p. 28) por su parte afirma que el juego es *"una variedad de práctica social consistente en reconstruir una actividad que destaque por su contenido social, humano, sus tareas y las normas de sus relaciones sociales, al margen de su propósito práctico."*

Entre otras definiciones de juego se destaca la citada por Navarro (1993, p. 10) quién indica que es una *"actividad recreativa natural de incertidumbre sometida a un contexto sociocultural."* Utiliza el término *"recreativa"* como sinónimo de entretenimiento o pasatiempo, relaciona *"natural"* con juego espontáneo. En cuanto a *"incertidumbre"*; explica que se juega para saber que va a pasar y por último hace referencia a la influencia del medio social-cultural. Esto se visualiza como una definición integradora que abarca todo tipo de juego.

El lenguaje del juego universal y a la vez singular en cada geografía y época histórica, muestra en cada momento la combinación de la ontogénesis con la filogénesis lúdica, ya que si cada individuo es capaz de *"inventar"* o improvisar una aventura lúdica original, ésta se apoya en los cimientos de la evolución de todo lo que ha venido generando el colectivo humano al que pertenece (Lavega Burgués 1996).

Podemos encontrar juegos tradicionales en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización de distintos elementos o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Es curioso como muchos de estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y

cultura. Los mismos son de una riqueza inimaginable cuando los estudiamos en profundidad y en su relación con la cultura de cada región, el momento en el que es jugado y las personas que lo practicaban. Estas características particulares del entorno del juego dan cuenta de una serie de aspectos histórico-socio-culturales que nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultura de nuestros pueblos (Ofele 1999). Uno de los rasgos sobresalientes de los juegos, según esta autora, es que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, desaparecen por un período y vuelven a surgir.

Autores como Trigo Aza (1995) Rosa Sánchez y del Río Mateos (1997) a través de los estudios investigativos que han realizado señalan evidencias de extinción de los juegos. Esta argumentación se basa, entre otras causas, en la acelerada revolución tecnológica y la forma de vida en las grandes ciudades, dado que antes de la llegada de la televisión y los sofisticados juguetes actuales, los niños aprendían sus juegos de abuelos y padres o los imitaban de otros chicos mayores. Cualquier hora y lugar servían para el juego y, así, calles y plazas, caminos y riberas de los ríos, o patios cuando hacía mal tiempo, se convertían en los escenarios donde bulliciosos grupos de niños y niñas se divertían, aprendiendo también, sin darse cuenta a relacionarse y a moverse en el mundo, descubriendo sus reglas y peligros (Maestro Guerrero 2009).

El jugar se desenvuelve entre la libertad y los límites, parece ser que evolutivamente, es la primer actividad humana en la que los participantes deben acordar un orden que proviene del propio juego, *“es decir, de la cultura”* y no de la orden personal de algún adulto (Martíñá 1997, p. 29). Nadie da razones de porqué deben aceptarse determinadas reglas para poder realizar ciertos juegos. *“Nadie lo dice”* pero *“siempre fue así”* y aceptarlo es la forma de no quedar excluido de la participación en un juego interesante.

Con respecto a las capacidades y habilidades que requiere el juego Cossettini (1977, p. 21-22) comenta que en el juego libre de los niños, libre porque se originan en el ejercicio de la *plena libertad y efervescencia de la imaginación* los juegos son *“(…) espontáneos e irreflexivos, geniales, las reglas y convenciones del juego les son dictadas por el desarrollo mecánico de una intriga concertada”* en los que se manifiesta un constante acontecer, una participación de todo el cuerpo que se expresa por la mímica, el rostro, la voz, el ritmo y la emoción. Por su lado, Callois (1986) luego de analizar distintas acepciones acerca del juego, también concluye afirmando que esta palabra combina las ideas de límites, de libertad y de invención.

Todo juego es un sistema de reglas. Éstas definen lo que es o no es juego, es decir lo permitido y lo prohibido. A la vez, esas convenciones son arbitrarias, imperativas e inapelables. No pueden violarse con ningún pretexto, so pena de que el juego acabe al instante y se estropee por este hecho. Pues nada mantiene la regla salvo el deseo de jugar; es decir, la voluntad de respetarla. Es preciso jugar al juego o no jugar en absoluto. Así el juego aparece como un conjunto de restricciones voluntarias y aceptadas de buen grado, que instauran un orden estable. Asimismo Callois (1986) afirma que sólo se juega si se quiere, cuándo se quiere y el tiempo que se quiere. En ese sentido, el juego es una actividad libre. Esa libertad del jugador, ese margen concedido a su acción es esencial para el juego y explica en parte el placer que suscita. El juego es un espacio y un tiempo de libertad en el que *“todo se puede”*, dentro de lo que las reglas de cada juego permiten a sus participantes.

Hablamos de espacios y tiempos en los que se ensayan roles, se explora y se experimenta, se establecen relaciones y vínculos y nuevas posibilidades a partir del desarrollo de la fantasía y la creatividad. Lo creativo se potencia aún mas por la red de interrelaciones e intercambio que se forma cuando las actividades lúdicas son grupales (Ofele 1999).

En cuanto al desarrollo de la imaginación y la creatividad en los juegos musicales de los niños, Gardner (1997, p. 103) narra: *“me resultan tan regocijantes como misteriosos los exuberantes juegos que practican los niños con las palabras, las muchas tonadas que imitan y recrean y las seductoras figuras verbales que inventan”*. Las actividades humanas pueden diferenciarse entre reproductoras y creadoras. Siempre que una actividad humana *“no*

se limite a reproducir hechos o impresiones vividas, sino que cree nuevas imágenes, nuevas acciones pertenece a la función creadora o combinatoria” (Vigotsky 1996, p. 9). Finalmente, este autor, señala que desde los primeros años de infancia encontramos diferentes procesos creadores que se reflejan sobre todo en los juegos de los niños. Ya que ellos en sus actividades lúdicas no se limitan a recordar experiencias vividas sino que las reelaboran creativamente, combinándolas entre sí y edificando con ellas nuevas realidades, acordes con sus aficiones y necesidades, combinando lo antiguo con lo nuevo y sentando así las bases de la creación.

Coincidimos con Bruner (1983) quién afirma que jugar es una manera y una actitud sobre como utilizar la mente, es un marco en que se puede poner a prueba y recrear las cosas, una especie de invernadero en el que se combinan pensamiento, lenguaje, fantasía e imaginación.

Desde una visión musical el juego moviliza en los niños, diferentes procesos tanto de recepción, como de emisión rítmica musical en el que se combinan actividades psicomotrices, por las que el niño tiende a activar su sensorialidad, su afectividad y sus capacidades motrices y cognitivas (Moreno 1995).

Las Rondas

Nervi (1987, p. 66) al referirse a los alcances del concepto de ronda, expresa que esta palabra *“es poco precisa en el sentido folklórico y aún literario.”*

El folklore infantil, explica López Bréard (2002), es un tema poco estudiado en el área guaraní: haciendo referencia a la zona del litoral en la que se desarrollaron las misiones jesuíticas, aunque este autor no investiga la ascendencia de juegos provenientes del pueblo guaraní. De acuerdo a ciertas documentaciones analizadas por este investigador las rondas son juegos grupales y en su momento han tenido un gran auge en los recreos de las escuelas, en familias numerosas y vecindarios. Detalla que estos juegos en su mayoría se originan en la etapa colonial y casi todas ellas provienen de España, por lo que en el área guaraní, esto incluye Misiones y Corrientes, no ofrecen mayores variantes.

Entre todas las rondas que nombra y describe, únicamente “el Huevo Podrido”, recogido entre las décadas de 1940 y 1945 en los recreos de escuelas de la provincia de Corrientes, podría ser de cuño regional. Este investigador a partir de su estudio comparado de este juego afirma que el “Huevo Podrido” no aparece en otras regiones *“salvo que haya modificado su estructura o motivo”* (López Bréard 2002, p. 96). El objeto, generalmente de un tamaño pequeño, que se utiliza consiste en naranjita, un huesito o una pelotita de papel. Al describirlo nos dice que el grupo de niños formado en círculo y tomados de las manos, elige a uno de los participantes quién tendrá el huevo podrido, este niño en un descuido de alguno de los participantes, suelta el huevo podrido mientras continúa corriendo, al completar el círculo, llega hasta él, lo toca y es este jugador quién quedara en posesión del objeto y de penitencia. Este juego también ha sido registrado en la investigación realizada por Lucero y Piñeiro (2006) desde épocas anteriores a 1930.

Asimismo López Bréard (2002) describe como rondas infantiles los siguientes juegos de grupo: Mambrú. Arroz con Leche. Sobre el Puente de Aviñón. Pisa Pisuela. Estaba la Blanca Paloma. Aserrín Aserrán. Anton Pirulero. Buenos Días Su Señoría. Jugaremos en el Bosque. La Farolera.

Por otro lado Nervi (1987), citando a Rossi al hablar del origen y procedencia de las rondas detalla que los cantos de ruedas y ceremoniales infantiles, recién se conocieron en la Argentina en la segunda mitad de 1800. Comenta además que en ese momento su número es insignificante; y que vinieron por un solo conducto: los maestros-ciruelas y libros de lecturas que los gobiernos del Plata importaron para las escuelas primarias. Se constituyeron en *“rondas populares de cuño argentino”*: Arroz con Leche, Mambrús, Los Oficios (Muy buen día su Señoría) y el Lobo (Jugaremos en el Bosque), entre otras.

En diferentes documentos pueden encontrarse los títulos y a veces las letras completas de rondas y juegos, como por ejemplo el que distribuyó el Ministerio de Educación a través del Consejo Nacional de Educación (1949) para la enseñanza primaria que contenía letras, partituras y algunas indicaciones acerca de cómo realizar los juegos y rondas. Algunos de los títulos que componen esta publicación son: Arroz con Leche (ronda popular argentina). En el Fondo del Jardín (ronda popular argentina). Juguemos en el Bosque (ronda popular). Estaba la Blanca Paloma (ronda popular). Una Linda Mañana (ronda popular). En Coche va una Niña (ronda popular argentina).

Una definición de ronda nos dice que es un “juego *musicalizado que se hace generalmente formando un círculo entre los participantes*”, considerado como la base lúdica de cada cultura, pues su contenido manifiesta un mensaje social que cuenta, narra, afirma creencias, ideas o visiones sobre su situación o acontecimiento (Funlibre 2004).

Morel y Berutti (1987) sostienen que la ronda es la forma más socializante de todas las expresiones folklóricas infantiles. Asimismo indican que para jugarla es necesaria la intervención de un grupo de niños que canten los textos tradicionales, mientras giren tomados de la mano.

Este contacto mano a mano establece una “*comunidad entre todos los participantes del juego y una aceptación tácita de las reglas del mismo*” (Morel y Berutti 1987, p. 45).

Las rondas tienen en común girar en círculo pero además cada una de ellas posee su coreografía particular. La Farolera y Arroz con Leche son rondas que permiten la participación de una niña solista con texto propio y aparecen nombradas en diferentes investigaciones. (López Bréard 2002, Lucero y Piñeiro 2006, Roitman 2007 y Gainza y Graetzer 1963) En otras rondas los participantes del círculo realizan movimientos en el espacio total y parcial, dividido en dos partes, una en la que se produce el giro de la ronda en el espacio total y la otra con un salpicado en el lugar con agachadita como: A la Rueda de la Batata. Buenos Días Su Señoría es un juego de avance y retroceso, por el que es menester que lo hagan por lo menos cuatro niños. Roitman (2007) no solamente presenta una categorización de las rondas sino que nombra una importante cantidad de ellas e incluso describe un buen número de las mismas: Los juegos de *ronda simple* se subdividen en dos tipos: aquellos en los que todo el grupo debe realizar el mismo movimiento haciendo girar la ronda, o bien en los que se selecciona a uno de los participantes para realizar diferentes acciones en el centro de la misma. Dentro de esta categoría esta autora incluye: Arroz con Leche. La Farolera. Estaba la Blanca Paloma: (Respecto a esta ronda en otras bibliografías es citada como La pájara Pinta.) Por otro lado en las *rondas con persecución* Roitman (2007) incluye: Juguemos en el Bosque. El Pato Ñato. El Huevo Podrido. El Pisa Pisuela. Una tercera división nos remite a los juegos que involucran *saltos* y en los que *se utilizan elementos* como la soga y el elástico.

Los Juegos Musicales

Los juegos musicales forman parte de la cultura popular, nos relatan Gainza (1996) y Vargas (2008); tienen un carácter universal, aparecen en casi todos los países y culturas, presentan en algunos casos características asombrosamente similares y son ejecutados en la calle, el recreo escolar y en otros lugares. Los cuales se realizan “...*cuando están aburridos o en sus ratos de esparcimiento...*” (Gainza 1996, p. 13). Esta autora expresa que sorprende y conmueve la inagotable sabiduría de lo popular: la posibilidad de promover el bienestar y la alegría, encauzar la fantasía y la descarga corporal, mientras se ejercita la memoria, el lenguaje, la coordinación motriz, la sociabilidad, las capacidades lógicas y constructivas y la creatividad.

Aunque por su lado Pescetti (1994) advierte que nadie puede estar obligado a jugar lo que no le gusta o no desea en ese momento, ni a jugar con quien no quiere hacerlo.

Son variados y complejos los elementos y procesos que intervienen en la realización de los juegos musicales que realizan los niños. Los juegos con música se alternan entre

aquellos que implican la participación de grupos grandes: con aportes individuales difusos unos y bien definidos otros; y aquellos que requieren la colaboración de solamente dos niños en una intervención casi virtuosística. Entre otros, consideramos importante citar el juego de palmas: “Yo con Todos”, que se lleva a cabo de a cuatro participantes enfrentados (dos parejas). Por lo general los juegos con manos, con mímicas y otros gestos sonoros se ejecutan a partir de una rima o canción. A través de las rimas los chicos decoran con una mayor cantidad de gestos cada vez más difíciles, y así nos entregan una riquísima crónica cultural que abarca hechos y personajes arquetípicos y situaciones a veces disparatas. Como una subdivisión dentro de los juegos musicales podríamos citar a los *juegos de palmas*. Los cuales tal como lo plantea Pescetti (1994, p. 93) forman parte de nuestro folklore actual, tanto el que está vivo y como aquél que podríamos rescatar, revitalizar y divulgar.

Al referirse a los juegos de manos, asevera que éstos por lo general acompañan al recitado de una rima tradicional o de invención infantil. Los juegos de manos generalmente se realizan en pareja enfrentada, o de a cuatro: dos parejas enfrentadas; aunque una gran parte de ellos puede realizarse de manera individual o grupal en ronda (Gainza 1996, p.15).

El comienzo del juego es momento sumamente importante, pues en una gran parte de juegos musicales grupales y rondas será necesario que alguno dirija, comience o le toque en suerte quedar de penitencia. Para ello se utilizan *las rimas de sorteo*. Entre las variadas y numerosas fórmulas empleadas para determinar a quién le toca, autores e investigadores como López Bréard (2002), Roitman (2007); Lucero y Piñeiro (2006) citan como rima de sorteo a “Pisa Pisuela”, que podía realizarse con un mínimo de 3 participantes. Lucero y Piñeiro (2006) explican que, en su ámbito de investigación esta rima aparece a partir de 1940 y mantiene su vigencia a lo largo del tiempo.

Gainza (1996, p. 11) detalla que los juegos musicales se plasman como “... *actividades rítmico musicales espontáneas...*” en las que los chicos cantan, se mueven e incorporan patrones musicales mientras afirman y fortalecen su sentido rítmico mediante la frecuentación siempre renovada del pulso musical. Por lo que puede afirmarse que el ritmo es uno de los componentes fundamentales de los juegos musicales. La autora observa que el ritmo se vislumbra en los movimientos repetidos: saltar alternando los pies, en las palabras que riman, en los que los movimientos y las palabras se ajustan naturalmente.

En otras palabras, estas expresiones lúdicas se caracterizan por la realización y coordinación de rápidos y complejos movimientos y gestos sonoros que acompañan el recitado de la rima (Gainza 1996, p. 7). Por otra parte, se observa que ciertos juegos incluyen saltos en el lugar, con diferentes fórmulas de pies, giros con todo el cuerpo y también algunos breves desplazamientos.

Gainza (1996) recopila una serie de rimas por lo general recitadas, generalmente en compás binario o con melodías de pocos sonidos: con intervalos básicos o compuestos por una fórmula simple que se repite, basados en golpes de palmas y gestos procedentes de diferentes regiones de América Latina y España, organizadas y agrupadas en distintos niveles de complejidad para su ejecución. Las descripciones incluyen gestos y cantidad de participantes: “Cuando Yo era Beba” (Argentina) es un juego de pareja; “El Juego de la Oca” (Argentina) que se realizaba en ronda y cuyo objetivo era ir dejando fuera del juego a los participantes; también como juego de pareja aparece: “Metí la Pata” (Argentina) y “Somos las Chicas Bandoleras” (Chile) puede ser efectuado tanto en ronda como en parejas.

Los juegos musicales por lo tanto podrían ser definidos como todos aquellos juegos con manos, mímicas y otros gestos, basados en estructuras rítmicas y acompañados por el recitado o el canto. Al decir de Gainza (1996, p. 8) son “*fórmulas sonoras coordinativas de carácter popular, provenientes del acerbo tradicional*”. Estos juegos se caracterizan por una combinación acertada de sus diferentes rasgos: sincronidad y ajuste de palabra y gesto, el realismo o la comicidad de la mímica y las onomatopeyas, ciertos desafíos que plantea para la coordinación motriz, la velocidad rápida o creciente, un final caprichoso, cómico o inesperado (Gainza 1996).

Trigo Aza (1995) sostiene que los juegos amparados en la música vocal popular, son juegos que los niños han recopilado, apelando a su infancia o indagando en el entorno familiar y social. Es cierto que los juegos respaldados en la canción son algo que, al desaparecer la vida de calle en la era industrial, se van postergando tanto de la memoria individual como de la colectiva. Las clasificaciones no son cerradas, afirma esta autora y cada uno puede disponer la suya, según los objetivos que persiga. Ésta aparece organizada en siete grupos, atendiendo a características comunes, lo cual no quiere decir que un juego de rueda no sea un juego de coordinación a la vez.

El juego ¿Una cuestión de género?

Entre la amplia gama de modalidades lúdicas, Ofele (1999, p. 7) hace referencia a que pueden encontrarse algunas que están más ligadas a determinadas edades y/o **sexos**, pues cita entre otros a los: “*juegos de niños (bolitas, honda) y juegos de niñas (gallina ciega)*”.

Respecto a la importancia del género en la práctica de rondas tradicionales infantiles es importante destacar que son varios los autores que coinciden en destacar que la mayoría de ellas son realizadas por las niñas. Entre ellos, Nervi (1987, p. 66) quién afirma acerca de este tema: “*por cierto que los varones no aceptaron estos juegos peyorativamente calificados “para mujercitas”*”. Las niñas, explica Trigo Aza (1995) suelen ser las que más practican los juegos de coordinación en parejas, razón por lo cual podría estarse en camino de detectar la razón de que las niñas en general son más coordinadas que los varones.

De acuerdo a lo que expresa Gainza (1996, p. 15) son los textos de los juegos los que definen si serán realizados por niñas y aquellos de “*temática mas amplia, para compartir con los varones.*”

Gutiérrez Delgado (2004) también reflexiona acerca de los juegos que realizan niños y niñas, estableciendo claras diferencias entre ambos. Afirma que para las niñas tienen gran importancia los aspectos verbales y musicales. Respecto al agrupamiento afirma que las niñas aceptan a los niños produciéndose así juegos mixtos, mientras que no ocurre esto en los juegos de varones que son exclusivos.

METODOLOGÍA

Esta investigación es de carácter exploratorio dado que el problema planteado ha sido poco estudiado en la provincia de Misiones. De acuerdo con la naturaleza del problema, esta investigación es abordada desde la complementariedad de dos tipos de enfoques metodológicos: por un lado, un aspecto cualitativo, a través de la realización de entrevistas y por otro; un rasgo cuantitativo dado que utilizamos el cuestionario como forma rápida para conocer una mayor cantidad de opiniones.

La selección de la muestra corresponde a personas de diferente sexo y abarca un lapso cronológico de varias generaciones, por lo que la recolección de datos se lleva a cabo con personas que oscilan entre los 15 y 49 años aproximadamente. Las muestras realizadas totalizan 44 (cuarenta y cuatro) y se hallan agrupadas por décadas (cuatro en total).

RESULTADOS

Para realizar el análisis de datos se han organizado los mismos de acuerdo a las siguientes categorías:

1 - Permanencia y variación en cuanto a sexo, lugares de juego, cantidad de participantes y formas de transmisión

Para esta categoría de análisis, se ha considerado adecuado detallar los conceptos vertidos en una forma general y abarcativa. Por lo que describiremos las respuestas teniendo en cuenta:

Las formas de transmisión:

Con respecto al proceso de transmisión de rondas y juegos podemos asegurar que está centrado en lo oral. Esto se refiere tanto a aquellos que transmiten de adultos a niños, como de los juegos y rondas enseñados por los niños a su grupo de pares.

Las respuestas de los cuestionarios son variadas en cuanto al interrogante acerca si recuerdan juegos transmitidos por los mayores y quienes han sido los adultos que les han enseñado rondas y juegos musicales. Algunos cuestionarios expresan que muchos juegos han sido aprendidos en la escuela y enseñados por su maestra, otros nombran a sus abuelos, tíos, su mamá o sus hermanos mayores. Una gran parte de los entrevistados, si bien reconoce que hay juegos que han sido transferidos por adultos, no especifican más datos.

Los espacios de Juego:

Tanto en las entrevistas como en los cuestionarios si bien surgen diferentes respuestas acerca del lugar en los que se realizaban los juegos infantiles; observamos que una gran mayoría indica como espacio de juegos a la **escuela**. Las coincidencias en que sea la escuela unos de los puntos de transmisión es interesante, pues esto está en línea directa con dos de los autores citados en el marco teórico: Nervi, citando a Rossi (1987) y el investigador López Bréard (2002) quienes sostienen que las rondas son juegos grupales y en su momento han tenido un gran auge en los recreos de las escuelas, en familias numerosas y vecindarios y han sido transmitidos por los maestros.

Otros lugares y espacios de juego mencionados son: la casa de amigos, en la de primos y en la vereda, en los cumpleaños infantiles de los amigos y en la casa de sus abuelos. Si bien los lugares de juego nombrados por jóvenes y adultos son variados (escuela, casa, barrio, plazas) no se observan cambios sustanciales de una generación a la otra.

Las agrupaciones formadas en relación al género:

En cuanto a la distribución de los niños a la hora de practicar los juegos son unos pocos los cuestionarios y entrevistados que especifican que los mismos eran mixtos, en los que niños y niñas jugaban mezclados. Aunque, cabe mencionar que personas de sexo femenino y de distintas edades coinciden en mencionar que recuerdan que había actividades en las que niños y niñas jugaban mezclados. Como por ejemplo: Jugaremos en el Bosque y al Huevo Podrido. De los juegos realizados exclusivamente por niñas, son varios los cuestionarios que enuncian a: “La Soga”, “la Ronda”, el “Aldón Pirulero”. Se mencionan además otros juegos *no musicales* como ser al tejo, a la casita y a las muñecas.

Los entrevistados de sexo masculino no dan cuenta de *juegos musicales* realizados durante su infancia. Entrevistados y encuestados de ambos sexos si bien coinciden en citar algunos juegos exclusivos de varones, nombran únicamente a juegos *no musicales* como por ejemplo: a las bolitas, a los autitos y al fútbol. Aunque la generalidad de la muestra, tanto de sexo femenino como masculino, manifiesta que los juegos realizados por los *varones no incluyen* ni canto ni recitado.

El número de participantes

La cantidad de niños que forman los agrupamientos tanto en rondas y juegos musicales varía entre 2 (número característico de juegos de palmas con y sin gestos corporales y mímica) 3 (para los juegos con soga) hasta una cantidad ilimitada que abarca a todos los niños que quieran participar. Entre los datos recogidos en esta investigación solo exigen número par (2 o 4) y cantidad exacta de participantes los diferentes juegos de manos. Los demás juegos y rondas incluyen en algunos casos a todas las niñas presentes y en otros también permite la intervención de los varones.

2 - Juegos musicales y rondas tradicionales vigentes

Esta categoría se refiere a la identificación de las rondas y juegos musicales que se mantuvieron vigentes a lo largo de las últimas décadas.

En la figura 1 se detalla el listado total de juegos musicales y rondas además se enuncia las cantidades de encuestados y entrevistados que nombran cada juego musical y se indica la edad de los mismos y la cantidad de personas que aportaron datos de juegos musicales y rondas infantiles; los cuales se hallan organizados por décadas. Los primeros veinte juegos musicales y rondas son los que conformaban la lista detallada en el cuestionario inicial, luego se nombran agregados al cuadro principal, los juegos y rondas citados y en algunos casos descriptos por algunos informantes, los que suman un total de 15 (quince) juegos y rondas más. (Figura 1):

Figura 1.Listado total de juegos musicales y rondas

Décadas		GRUPO 1 1960 -1969	GRUPO 2 1970-1979	GRUPO 3 1980-1989	GRUPO 4 1990-1999	Totales
Edades		40 - 49	30 - 39	20 - 29	- de 20	
Cantidad de informantes		15	9	12	8	44
JUEGOS ENUNCIADOS EN EL CUESTIONARIO INICIAL						
1	Que Llavea	12	8	10	5	35
2	Aldón Pirulero (al Don Pirulero)	13	8	8	3	32
3	Juguemos (jugaremos) en el Bosque	13	8	9	7	37
4	A la Rueda de la Batata	9	5	8	5	27
5	Sobre el Puente de Aviñón	10	6	8	1	25
6	Aserrín Aserrán	12	8	10	5	35
7	Arroz con Leche	14	8	11	6	39
8	Cucú	7	2	5	2	16
9	Buenos Días su Señoría	11	6	6	4	27
0	La Farolera	14	9	10	5	38
	Estaba la Pájara Pinta (Blanca Paloma)	3	4	3	5	15
	Mambrú se fue a la Guerra	13	8	8	5	34
	Dicen que Santa Teresa	5	4	1	1	11
	Pisa Pisuela	13	8	8	7	36
	Doctor Jano	ninguno	1	1	7	9
	Cuando yo era Bebe	ninguno	ninguno	ninguno	1	1
	Viuda Casada	ninguno	ninguno	ninguno	1	1
	Metí la Pata	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno	ninguno
	Juego de la Oca	2	7	7	7	23
	Huevo Podrido	14	9	7	8	38
OTROS JUEGOS y RONDAS NOMBRADOS						
	Un Marinerito	2	1	3	1	7
	Ronda de los Pijamas	ninguno	ninguno	1	ninguno	
	Le Su	ninguno	ninguno	2	3	5
	Don (El) Verdugo Sancho panza	ninguno	1	ninguno	3	4
	Martín Pescador	4	1	3	5	13
	Yo con Vos, Yo con Todos	ninguno	1	ninguno	ninguno	
	Choco-la	ninguno	ninguno	1	4	5
	Somos las Chicas (flacas) marineras	ninguno	ninguno	2	1	3
	Pato Nato	ninguno	ninguno	ninguno	3	3
	La Bruja de los Siete Colores	1	ninguno	2	4	7
	Don Juan de la Casa Blanca	1	ninguno	1	ninguno	2
	En un Convento	2	ninguno	1	ninguno	3
	El viejo Molinero	ninguno	1	ninguno	ninguno	1
	Mariposa	ninguno	ninguno	1	ninguno	1

Los juegos musicales y rondas infantiles recordados en más cantidad de cuestionarios y entrevistas (cuyas cifras aparecen entre paréntesis luego del primer título de cada recuadro de las columnas) han sido discriminados por décadas y exactamente debajo se enuncia número el total de informantes en cada década, y son los que se observan en el gráfico de la figura 2.

Figura 2.Listado total de juegos musicales y rondas

1960 – 1969 15 informantes	1970 – 1979 9 informantes	1980 – 1989 12 informantes	1990 – 1999 8 informantes
Arroz con leche (14) Huevo Podrido La Farolera	Huevo Podrido (9) La Farolera	Arroz con Leche (11)	Huevo Podrido(8)
Juguemos en el Bosque (13) Pisa Pisuela Mambrú se fue a la Guerra Aldon Pirulero	Arroz con Leche (8) Aserrín Aserrán Mambrú se fue a la Guerra Aldon Pirulero Que Llueva Pisa Pisuela Juguemos en el Bosque	Que Llueva (10) La Farolera Aserrín Aserrán	Doctor Jano (7) Juego de la Oca Juguemos en el Bosque Pisa Pisuela
Aserrín Aserrán (12) Que Llueva	Juego de la Oca (7)	Juguemos en el Bosque (9)	Arroz con Leche (6)
Buenos Días su Señoría (11)	Buenos días Su Señoría (6)	Aldon Pirulero (8) Pisa Pisuela Juego de la oca	La Farolera (5) Aserrín Aserrán Que llueva Mambrú se fue a la guerra
Sobre el Puente de Avellón(10) Un marinerito Martín pescador	Sobre el Puente de Avellón (1) Un Marinerito Martín pescador Doctor Jano	Huevo Podrido (7) Un marinerito Martín pescador Doctor Jano (1)	Sobre el Puente de Avellón (1) Un marinerito Martín pescador

Analizando la figura 2, podemos observar además que hay juegos como: el “Arroz con Leche”, El “Huevo Podrido”, “Juguemos en el Bosque” y “La Farolera” que mantienen su vigencia a lo largo de las cuatro décadas indagadas.

Sobre el “Puente de Avellón” aporta un dato interesante: en la última década relevada solo es recordado en uno de los cuestionarios, lo que indicaría una clara disminución en la frecuencia de realización del mismo.

Por otro lado observamos que el juego de manos “Doctor Jano” es comenzado a señalar por los informantes recién a partir de 1970, con una frecuencia mayor en la última década.

“Cuando yo era Bebé”, “Pato Ñato” y “Viuda o Casada” son recordados únicamente por la generación más joven.

Por otro lado “El Juego de la Oca” aparece citado por una gran parte de los entrevistados sólo entre los años 1970 y 1979.

Asimismo “Doctor Jano” es conocido por la mayoría de los informantes de última generación indagada: la década de 1990.

De acuerdo a los datos obtenidos, hay un importante número de juegos y rondas que han sido realizados a lo largo de las diferentes décadas indagadas.

En la figura 3 podemos observar una síntesis de las actividades lúdicas musicales ordenadas de acuerdo a la frecuencia en que han sido citadas por entrevistados y encuestados, ordenados por décadas y en los que se especifica las edades de los informantes y la cantidad total de entrevistas y encuestas.

Figura 3. Juegos ordenados de acuerdo a la frecuencia con que han sido citados

Décadas	GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4	Totales
Edades	40 – 49	30 – 39	20 – 29	- de 20	44
Cantidad de entrevistas y encuestas	15	9	12	8	
Arroz con leche	14	8	11	6	39
Huevo podrido	14	9	7	8	38
La farolera	14	9	10	5	38
Juguemos (jugaremos) en el bosque	13	8	9	7	37

Pisa Pisuela	13	8	8	7	36
Que Llueva	12	8	10	5	35
Aserrín Aserrán	12	8	10	5	35
Mambrú se fue a la Guerra	13	8	8	5	34
Aldón Pirulero (al Don Pirulero)	13	8	8	3	32
A la Rueda de la Batata	9	5	8	5	27
Buenos Días su Señoría	11	6	6	4	27
Sobre el Puente de Aviñon	10	6	8	1	25
Juego de la Oca	2	7	7	7	23
Cucú	7	2	5	2	16
Estaba la Pájara Pinta (Blanca Paloma)	3	4	3	5	15
Martín Pescador (juego que no estaba en la lista inicial)	4	1	3	5	13
Dicen que Santa Teresa	5	4	1	1	11
Doctor Jano	ninguno	1	1	7	9
Un marinerito	2	1	3	1	7

Los juegos musicales y rondas infantiles nombradas por más de 30 encuestados y que mantienen su vigencia a lo largo de la totalidad de las décadas relevadas son los siguientes: “Arroz con Leche”, “Huevo Podrido”, “La Farolera”, “Juguemos en el Bosque”, “Pisa Pisuela”, “Que Llueva”, “Aserrín Aserrán”, “Mambrú se fue a la Guerra” y “Aldón Pirulero”.

En la figura 4 enumeraremos una serie de juegos y rondas musicales que sobresalen por la poca frecuencia con que han mencionados por los informantes de las distintas generaciones.

Figura 4. Listado de juegos poco nombrados en las décadas indagadas

<u>Número de informantes que nombran cada juego o ronda</u>	<u>Década de 1960</u>	<u>Década de 1970</u>	<u>Década de 1980</u>	<u>Década de 1990</u>
1		El viejo molinero. (1) Yo con vos, yo con todos (1)	Ronda de los pijamas (1)	Viuda casada (1) Cuando yo era Bebé (1) Mariposa (1)
2	Don Juan de la Casa Blanca(1)		Don Juan de la Casa Blanca (1)	
3			Somos las flacas marineras (2)	El Pato Ñato (3) Somos las flacas marineras (1)
4		Don Verdugo Sancho Panza (1)		Don Verdugo Sancho Panza (3)
5			Le Su (2) Choco-la (1)	Le Su (3) Choco-la (4)

A MODO DE CONCLUSIÓN

A través de este trabajo de investigación hemos compilado, a través de entrevistas y cuestionarios, un total de 34 juegos musicales y rondas infantiles diferentes, de las cuales 18 se han mantenido vigentes a lo largo de las cuatro décadas relevadas. Estas rondas y juegos musicales han sido agrupados de acuerdo a determinadas características y particularidades, entre ellas: la cantidad de participantes (parejas o grupos), si son recitadas o cantadas y su permanencia o desaparición en las diferentes décadas.

En el presente trabajo se realizó un primer acercamiento a este problema por lo que consideramos importante citar algunas dificultades. En primer lugar: en el listado del

cuestionario se enunció como título a “Estaba la Pájara Pinta” y observamos en una serie de cuestionarios ese ítem no fue marcado como juego-ronda conocido. Al realizar entrevistas posteriores en las que ya se contaba con letras parciales de algunos títulos pudimos constatar que en esta zona era conocida como “Estaba la Blanca Paloma”. En segundo lugar, al realizar la recolección de cuestionarios hubo una cierta cantidad que hubo que descartar pues los informantes si bien, en la actualidad vivían en Oberá y sus alrededores, su infancia había transcurrido fuera del ámbito regional investigado.

La mayoría de los juegos rítmicos con movimiento han sido prácticas propias del género femenino, aunque en algunas ocasiones también participaban los varones. Las rimas que acompañaban al juego de saltar a la soga es uno de ellos. Las letras que son utilizadas para acompañar pueden ser variadas. Aunque en esta investigación: “Viuda Casada” es la única rima que se menciona como acompañante de los juegos en los que se utiliza una soga, se realiza con la participación de un mínimo de tres jugadores. En este caso no se especifica si además posee melodía.

La mayor cantidad de variantes y versiones de la letra, se registra en “Pisa Pisuela”. Observamos que, en general los entrevistados recuerdan total o parcialmente las letras y una gran parte de gestos, mímica o movimientos corporales que los acompañaban, pero notamos un cierto olvido parcial, en cuanto a otras características como por ejemplo: la melodía.

El juego de palmas y gestos: “Un Marinerito” aparece descrito por dos informantes con letras totalmente diferentes. Lo que podría indicar que se trata de dos juegos diferentes. Aunque el informante de la segunda versión no aporta datos acerca de la realización del mismo.

Una gran parte de las rondas y juegos aparecen citados en diferentes bibliografías, lo que daría cuenta de una antigüedad mayor a las generaciones relevadas, aunque podemos observar que unos pocos no aparecen citados en ninguno de los catálogos de juegos musicales revisados. Es el caso de: “Doctor Jano”: que muestra su auge en la última década, y sin embargo no aparece registrado en la bibliografía consultada y “Viuda Casada” nombrado por la generación mas joven, tampoco.

De acuerdo a los datos obtenidos el “Huevo Podrido”, un juego con elementos, es el único que el investigador López Bréard (2002) describe como propio de zona de las Misiones Jesuíticas, el cual además aparece mencionado por la mayoría de los encuestados y entrevistados de las cuatro generaciones relevadas.

“El Pato Ñato” citado y descrito por Roitman (2007) es sin embargo uno de los juegos que han sido muy poco nombrados por los entrevistados a lo largo de esta investigación.

Hemos observado que “Mambrú” si bien es recordado por unos como canción y por otros como juego-ronda no es descrito por los informantes, ni tampoco por los referentes bibliográficos consultados.

En el caso de “La Bruja de los Siete Colores”, ésta aparece marcada en los cuestionarios pero ninguno de los encuestados y entrevistados indican particularidades acerca de tipo, cantidad de participantes, texto, ni movimientos.

“Aserrín Aserrán” aparece en todas las décadas relevadas, aunque no se registran modos de jugar ni cantidad de participantes, solo se indica que es en ronda.

“Le su” y “Choco-la-te” nombrados por las dos últimas generaciones tampoco aparecen en las clasificaciones bibliográficas indagadas.

La única rima de sorteo que ha sido reconocida y descripta por un número importante de informantes es “Pisa Pisuela”. La mayor cantidad de variantes y versiones de la letra registrados se produjo en este juego.

Así, a partir de esta investigación podemos agrupar a los juegos musicales y rondas infantiles de acuerdo a su organización en el espacio y cantidad de participantes, en:

- Rondas de grupo con solista.(arroz con Leche)

- Dos filas enfrentadas o hileras de varios participantes (Martín Pescador) o una hilera de varios niños y un solista (Buenos Días su Señoría).
- Ronda con persecución (El Huevo Podrido).
- Juegos de parejas enfrentadas: solo de manos o con otros gestos o movimientos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bruner, J. (1983). *Juego, Pensamiento y Lenguaje*. Madrid: Alianza Editorial.
- Buland, R. (1996). Hacia los fundamentos de una investigación de juego. Definiciones-Sistematización-Metodología. En *HOMO LUDENS el hombre que juega*. Instituto para la investigación y Pedagogía del juego-Sede Sudamérica. Buenos Aires.
- Callois, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. México: Fondo de cultura económica.
- Cossettini, L. (1977). *El juego al Arte Infantil*. Buenos Aires: Eudeba.
- Elkonin, D. B. (1980). *Psicología del Juego*. Madrid: Visor.
- Funlibre (2004). *Juegos y rondas*. Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación. Centro de documentación Virtual en recreación, tiempo libre y ocio. Bogotá. En <http://funlibre.org/> (Página consultada el 25-07- 2009)
- Gainza V., Graetzer G. (1963). *Canten Señores Cantores. Tomo I*. Buenos Aires: Ricordi.
- Gainza V. (1996). Juegos de manos. 75 rimas y canciones tradicionales con manos y otros gestos. Recopilación y presentación didáctica. Buenos Aires: Guadalupe.
- Gardner H. (1997). *Arte mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Buenos Aires: Paidós.
- Gutiérrez Delgado, M. (2004). [E A, Escuela Abierta: Revista de Investigación Educativa](http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1065706), La Bondad del Juego pero... ISSN 1138-6908, N° 7, 2004: 153-182 <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1065706>. (página consultada el 12-05-2009
- Lavega Burgués, P. (1996). El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. En *Actas del I Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales*. Madrid: TGA; pp.793-810. (Julio 2009).
- López Bréard, M. R. (2002). *Folklore infantil. Juegos y entretenimientos en el área guaraníca*. Corrientes: Moglia Ediciones.
- Lucero, I. y Piñeiro, S. (2006). *El juego musical de tradición infantil en Corrientes*. Comunicación presentada en la V Reunión Anual de la Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música. Corrientes.
- Maestro Guerrero, F. (2009) [Juegos tradicionales o la tradición de jugar](http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/esthom/esthompdf/esthom23/13.pdf) .<http://www.publicaciones.cucsh.udg.mx/ppperiod/esthom/esthompdf/esthom23/13.pdf> (Página consultada el 04-07-2009).
- Martíñá, R. (1997). El juego como fundamento. *Novedades Educativas*, 80, 28- 29.
- Ministerio de Educación. Consejo Nacional de Educación. (1949) *Rondas y juegos infantiles (para la enseñanza primaria)* Buenos Aires.
- Morel, E., Berutti M. (1987). “...que sepa abrir la puerta para ir a jugar”. Buenos Aires: Ediciones del 80.
- Moreno, J. L. (1995). *Psicología de la Música y Educación Musical*. Madrid: Visor Distribuciones.
- Navarro, V. (1993). *El juego infantil*. En AAVV. Fundamentos de Educación Física para Primaria. Volumen II. Barcelona: Inde.
- Nervi, J.R. (1987). *Folklore musical y actividades lúdicas*. Buenos Aires: Plus Ultra.
- Ofele M. R. (1999). Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. En *Lecturas: Educación Física y Deportes*; <http://www.efdeportes.com/>; *Revista Digital, Año 4, n 13*. Buenos Aires. (Última Consulta agosto 2009)
- Peña Díaz, M. Á. (2008). Del repertorio tradicional infantil de Arcos de la Frontera”. *Culturas Populares. Revista Electrónica* 7 (Página consultada el 11-12-2008), 19 pp. <http://www.culturaspopulares.org/textos7/articulos/pena1.pdf>

Pescetti, L. M. (1994). *Taller de Animación y Juegos Musicales*. Buenos Aires: Guadalupe.

Roitman, G. (2007) Poéticas y Pedagogías del Juego Infantil: entre la tradición argentina y la española. *Culturas Populares. Revista Electrónica* 4 (enero-junio) <http://www.culturaspopulares.org/textos4/articulos/roitman.htm> (Página consultada el 24-05-2009)

Rosa Sánchez, J. J., del Río Mateos E. (1997) *Los Juegos Tradicionales en León*. León: Universidad de León.

Trigo Aza, E. (1995). *Juegos Motores y Creatividad*. Barcelona: Paidotribo.

Vargas, G. (2008). *Crear, tocar, cantar y escuchar a partir de juegos musicales*. Buenos Aires: Dirección de Currícula, GCBA.

Vigotsky, L. S. (1979). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores*. Barcelona: Crítica.